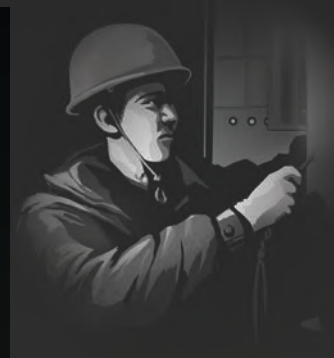




ГОНКОНГ

ВО ТЬМЕ

Правила игры



В один судьбоносный день осенью 2020-го около полуночи в Гонконге внезапно погас свет.

Поначалу во всем Гонконге забеспокоились только несколько охранников и дежурных на электростанциях. Они не могли понять, что случилось: все вроде бы было в порядке, но им никак не удавалось перезапустить генераторы.



Когда наступило следующее утро и горожане обнаружили, что ничего не работает, Гонконг погрузился в хаос.

Состав игры

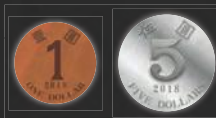
1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ



4 ПЛАНШЕТА ИГРОКОВ



50 МОНЕТ:
30 x 1 доллар;
20 x 5 долларов



24 ЖЕТОНА ТРАНСПОРТА



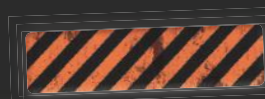
48 ЖЕТОНОВ РАЗВЕДКИ



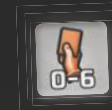
12 ЖЕТОНОВ GPS



4 ЖЕТОНА БЛОКИРОВКИ



4 ЖЕТОНА 0-6



136 КАРТОЧЕК

48 КАРТОЧЕК ИГРОКА (по 12 на каждого игрока)

Лицо



Оборот



Символ китайского зодиака

Цвет карточки

8 СТАРТОВЫХ
КАРТОЧЕК ВОЛОНТЕРОВ



Оборот



Буква «S» означает «стартовая»

72 КАРТОЧКИ
СПЕЦИАЛИСТОВ И ЗАДАЧ



Оборот

4 КАРТОЧКИ-ПАМЯТКИ



Оборот

4 ПЛАНА ЛИКВИДАЦИИ ЧС



Оборот

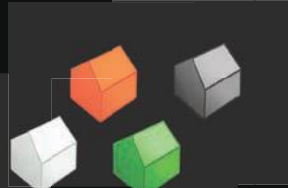
3 КУБИКА РЕСУРСОВ



1 ФИШКА
ПЕРВОГО ИГРОКА



20 ФИШЕК БЕЗОПАСНЫХ РАЙОНОВ
(по 5 каждого цвета)



100 КУБИКОВ
(по 25 каждого цвета)



4 ДИСКА ПОДСЧЕТА ОЧКОВ
(по 1 каждого цвета)



Подготовка к игре

Прежде всего – необходимо решить, какой вариант игры вы собираетесь разыгрывать: простую партию «Гонконг во тьме» или главу из кампании (в которой есть вариант и для соло-игры). Для простой партии – придерживайтесь указаний ниже. Для кампании обратите внимание на изменения, которые затрагивают шаги 6 и 16 и указаны на страницах 17-19.

1. Игровое поле

Поместите поле в центр стола.

2. Жетоны транспорта

Положите 24 жетона транспорта рядом с игровым полем.

3. Жетоны GPS

Положите 12 жетонов GPS рядом с игровым полем.

4. Доллары

Сформируйте из долларов общий резерв в пределах досягаемости всех игроков.

5. Жетоны разведки

Перемешайте, не глядя, 48 жетонов разведки. Разложите их по 16 районам на игровом поле стопками по 3 жетона (лицом вниз).

6. Карточки задач

Перемешайте 72 карточки задач. Сформируйте из части этих карточек запасную колоду (лицом вниз):

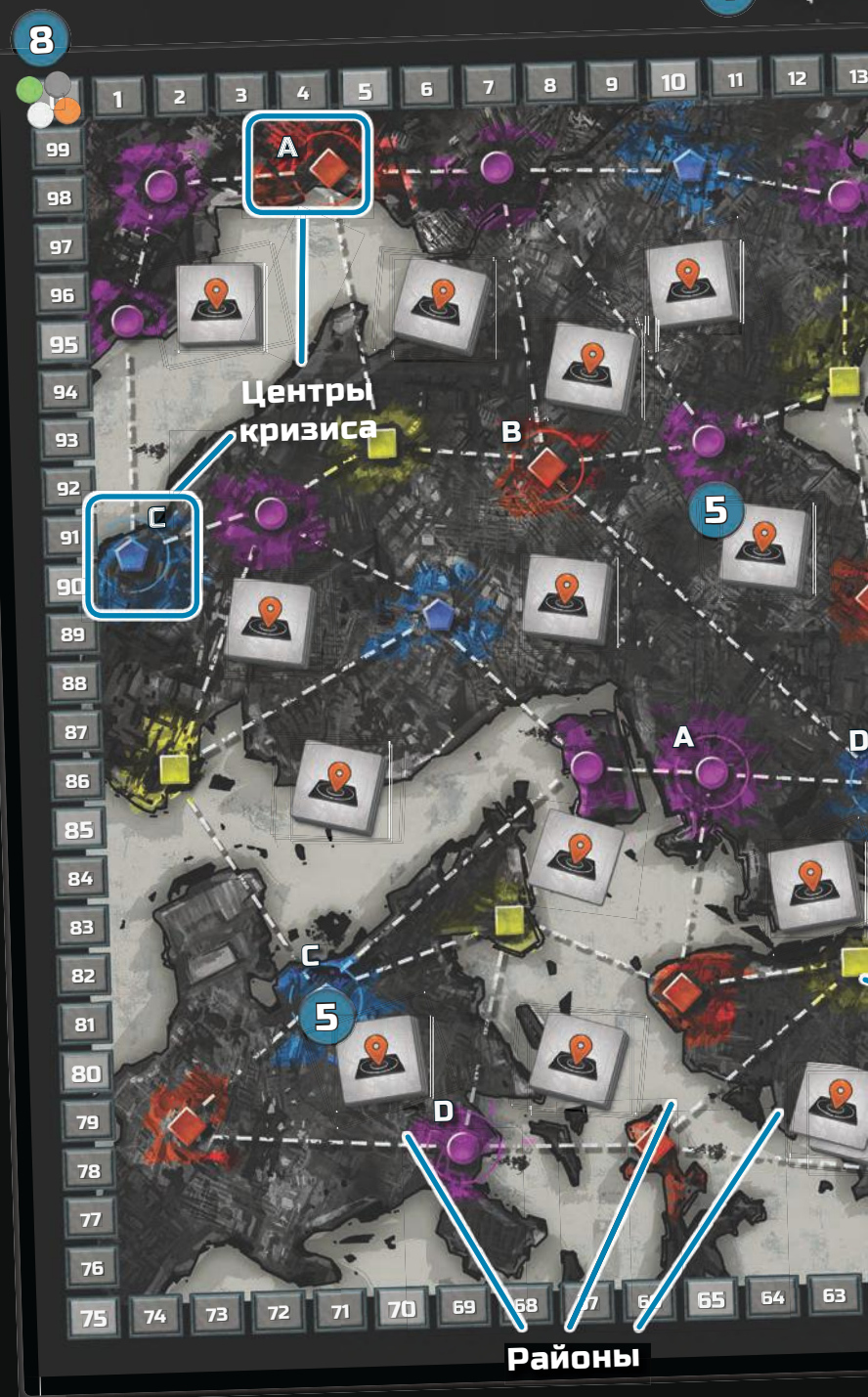
- При участии 2 игроков – 36 карточек.
- При участии 3 игроков – 21 карточка.
- При участии 4 игроков – 15 карточек.

Отложите эту колоду в сторону. Она понадобится, когда наступит **конец игры** (см. стр. 15). В кампании количество карточек в запасной колоде зависит от главы (см. стр. 17-19).

Сформируйте из оставшихся карточек игровую колоду и разместите ее у верхнего правого угла игрового поля.

Откройте 9 карточек игровой колоды и сформируйте из них резерв: разложите их лицом вверх возле игрового поля в 3 ряда по 3 карточки.

1 Игровое поле



7. Выберите цвет игрока

Каждый игрок выбирает цвет и выполняет следующие два шага.

овое поле

13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

5

7 ▶ 14

6 ▶ 10

5 ▶ 7

4 ▶ 5

3 ▶ 3

1-2 ▶ 2

9

Колесо ресурсов

Финальный подсчет очков

Локации

1 ▶ 1

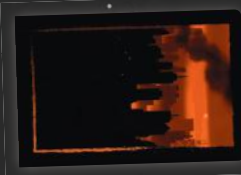
5 ▶ 1

+

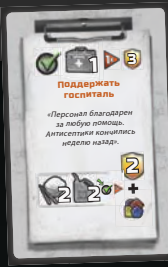
Таблица подсчета очков

6

ИГРОВАЯ КОЛОДА



6



4



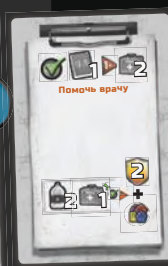
3



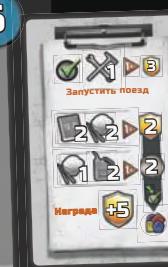
2



6



6



СБРОС



8. Диски подсчета очков

Положите диск подсчета очков своего цвета на клетку «0» шкалы подсчета очков.

9. Кубики игроков и стартовая батарейка

Возьмите 25 кубиков своего цвета. Положите один на батарейку в центре колеса ресурсов, а остальные разместите перед собой в качестве личного резерва.

Подготовка планшетов игроков

Теперь каждый игрок выполняет следующие шаги:

10. Планшет игрока

Возьмите 1 планшет игрока и положите его перед собой. Возьмите 1 карточку-памятку (она вам понадобится, поскольку на каждом кубике ресурсы расположены на гранях по-разному).

11. Стартовые жетоны транспорта

Возьмите 5 жетонов транспорта и положите их рядом со своим планшетом игрока.

12. Стартовые доллары

Возьмите 4 доллара из резерва.

13. Фишки безопасных районов

Положите 5 фишек безопасных районов (деревянные домики) своего цвета на поля с отметками в левой части своего планшета игрока.

14. Жетоны 0-6 и жетоны блокировки

Возьмите один жетон 0-6 и один жетон блокировки, положите их на соответствующие места своего планшета.

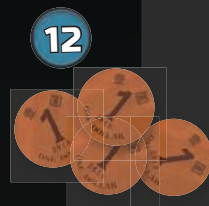
15. Стартовые карточки волонтеров (S)

Возьмите 2 стартовых волонтеров (случайным образом). Положите их на 2 клетки задач своего планшета. Если в игре участвует менее 4 игроков, уберите оставшиеся стартовые карточки в коробку, в этой игре они больше не понадобятся.

16. Планы ликвидации Чрезвычайной Ситуации

Возьмите случайным образом 1 план ликвидации ЧС. Положите его на соответствующее место на вашем планшете. Если в игре участвует менее 4 игроков, уберите лишние планы ликвидации в коробку.

В режиме кампании вместо этого следуйте правилам, указанным на стр. 17-19.



Зона отметок
(сюда выкладываются выполненные действия)

13

13

МГНОВЕННОЕ
ДЕЙСТВИЕ

5



1



1

0-4

1

1

2

8

ОБНОВЛЕНИЕ РУКИ, ЗАТЕМ ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ

7

ПРОВЕРКА БЕЗОПАСНОСТИ РАЙОНА

6

ОЧИСТКА

5

НОВЫЕ ЗАДАЧИ

4

РАЗВЕДКА

3

ЗАДАЧИ



2

РАЗМЕЩЕНИЕ ВОЛОНТЕРОВ И СПЕЦИАЛИСТОВ

1

БРОСОК КУБИКОВ РЕСУРСОВ И ПЛАНИРОВАНИЕ

1-я ячейка

2-я ячейка



полненные экстренные планы и собранные жетоны разведки):



17. Карточки игрока

Возьмите 12 карточек с вашим символом фракции (левый нижний угол).



- Поместите своего синего волонтера с 2 квадратиками ресурсов (верхний левый угол) и лидера лицом вверх в госпиталь, справа от вашего планшета игрока.
- Положите 1 желтого волонтера лицом вверх в первую ячейку нижней части планшета игрока. Во вторую ячейку поместите 1 красного волонтера лицом вверх, а поверх него – еще 1 синего волонтера (сдвиньте карточку, чтобы видеть информацию верхней части карточки красного волонтера).
- Оставшиеся 7 карточек образуют вашу руку в начале игры (1 желтый, 2 красных и 1 синий волонтеры, а также следующие специалисты: врач, механик, разведчик).



18. Первый игрок и стартовые позиции

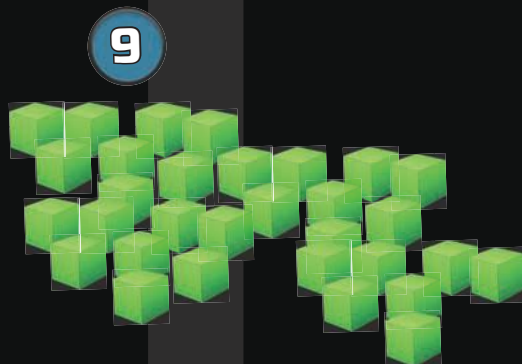
Определите первого игрока любым удобным для вас способом, дайте ему фишку первого игрока и 3 кубика ресурсов.

Затем каждый игрок, начиная с игрока по правую руку от первого игрока и далее против часовой стрелки, кладет 1 кубик своего цвета в локацию по своему выбору (цветные кружки на карте на игровом поле). Локации должны быть разными для каждого игрока.

Теперь вы готовы к тому, чтобы начать первый раунд!

3-я ячейка

4-я ячейка
(доступна только после того, как убран жетон блокировки).



18



7

Ход игры

Каждый раунд игры состоит из 8 фаз, каждая фаза выполняется **всеми игроками прежде, чем наступает следующая**:

1. Бросок кубиков ресурсов и планирование карточек (выполняется всеми игроками одновременно)
2. Размещение волонтеров и специалистов
3. Задачи
4. Разведка
5. Новые задачи
6. Очистка
7. Проверка безопасности районов
8. Обновление руки, затем выполнение действий с отметкой (эту фазу могут выполнять только игроки, которые выполнили определенные требования).

Каждая фаза отмечена на планшете игрока (снизу вверх). Чтобы ничего не пропустить, при наступлении очередной фазы первый игрок должен ее объявить.

Первый игрок отмечает фазы на своем планшете, помещая фишку первого игрока на номер текущей фазы и перемещая ее при переходе к следующей.

В конце фазы 8 фишка первого игрока передается следующему игроку по часовой стрелке.



Фишка первого игрока

1 Бросок кубиков ресурсов и планирование карточек

Первый игрок определяет ресурсы на текущий раунд, бросая кубики.

Затем все игроки планируют свои карточки на текущий раунд.

А) Первый игрок **бросает 3 кубика ресурсов** до тех пор, пока на верхних гранях кубиков не выпадут **разные** ресурсы. Если какие-либо кубики показывают одинаковые ресурсы, их надо перебросить. Когда на всех кубиках выпадут разные ресурсы, вы кладете каждый кубик на соответствующие выпавшим ресурсам сегменты колеса ресурсов.

Б) Затем игроки переходят к планированию карточек. Каждый игрок кладет **до 1 карточки** из своей руки лицом вниз на каждую ячейку в нижней части своего планшета игрока (в первую, вторую и третью ячейку).

Если там уже есть карточки (после подготовки к игре или предыдущих раундов), кладите новую лицом вниз поверх уже лежащих карточек так, чтобы верхняя часть этих карточек была на виду. Вы всегда можете посмотреть свои карточки, лежащие лицом вниз, но не можете смотреть карточки других игроков.

После этого переходите к фазе 2.

Пример: одинаковые ресурсы

Этот результат считается **недопустимым**, потому что на красном и синем кубике выпали одинаковые ресурсы (медикаменты).

Первый игрок должен перебросить оба кубика: **красный** и **синий**.



Требуется переброс!

Пример: разные ресурсы

Этот бросок считается **допустимым**, потому что на всех кубиках выпали разные ресурсы. Первый игрок кладет кубики на соответствующие сегменты колеса ресурсов.

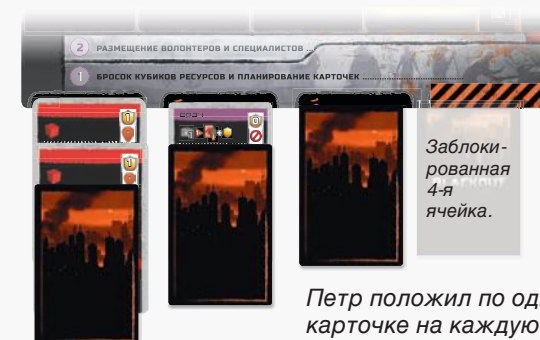


Четвертая ячейка

В четвертую ячейку можно положить карточку только, если она разблокирована. Разблокировать ее можно, выполнив задачу, указанную над ней (во время 3 фазы). Как только вы это сделали, снимите жетон блокировки со своего планшета и уберите его в коробку. В этой игре он больше не понадобится.



Пример: Ячейки на планшете



Петр положил по одной карточке на каждую из незаблокированных ячеек.

2 Размещение волонтеров и специалистов

В этой фазе вы разыгрываете запланированные карточки. Большая их часть позволит вам добыть или потратить ресурсы, чтобы получить доллары, жетоны GPS или очки, но некоторые (например – врач или лидер) имеют особые свойства (см. стр. 15).

Эту фазу игроки выполняют по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход игрок разыгрывает все свои запланированные карточки (они лежат на его планшете **лицом вниз**) в любом порядке. Разыгрывая карточку, игрок открывает ее и делает то, что на ней написано. Затем он открывает другую свою запланированную карточку, выполняет указанные на ней действия, и т. д. Вы можете открыть карточку и не выполнять ее действия. Есть два основных типа карточек:

Карточки специалистов

Карточки с фиолетовым фоном

Специалисты позволяют вам выполнить одно или несколько особых действий. О действиях специалистов читайте на стр. 15.



Особые действия

Карточки волонтеров

Карточки с красным, желтым или синим фоном

Волонтеры приносят ресурсы, которые выпали на кубике одинакового с ними цвета. Количество ресурсов, которое приносит карточка, соответствует количеству квадратиков, нарисованных в верхней левой части карточки (от 1 до 3).

Положите 1 свой кубик на соответствующий сегмент колеса ресурсов за каждый ресурс, который приносит вам волонтер.

Вы можете использовать жетоны транспорта для того, чтобы изменить тип ресурса, который приносит волонтер (см. ниже).



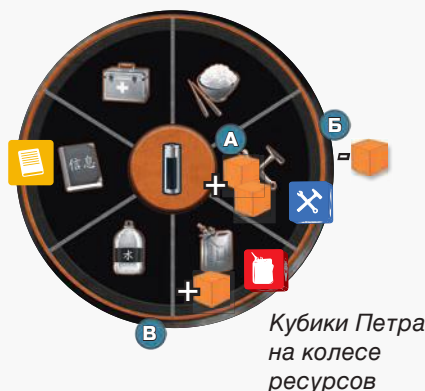
Количество и цвет ресурсов, которые приносит волонтер.

Пример: Размещение волонтеров и специалистов

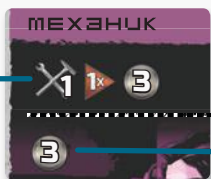
А Ходит Петр, и он может разыграть свои карточки в любом порядке. Он переворачивает карточку из 2-й ячейки. Это синий волонтер с 2 квадратиками, поэтому он кладет 2 своих кубика в тот сегмент колеса ресурсов, где выставлен синий кубик ресурсов.



Б Затем он разыгрывает специалиста со своей 3-ей ячейки. Он платит один кубик из сегмента инструментов, чтобы взять 3 доллара из банка. (Да, он вполне может потратить кубик, который только что получил). У этой карточки есть второе действие. Поэтому он берет 3 доллара из банка.



Заплатите 1 инструмент и возьмите 3 доллара



Возьмите 3 доллара

В Затем он завершает свою фазу 2, разыграв карточку красного волонтера из 1-й ячейки. Он кладет один из своих кубиков на сегмент колеса ресурсов, где выставлен красный кубик (топливо).

Используйте жетоны транспорта для замены ресурсов



Для каждого из запланированных вами волонтеров вы можете потратить жетоны транспорта, чтобы заменить тип ресурса, который приносит этот волонтер. **Каждый потраченный вами жетон транспорта позволяет вам сдвинуться на один сегмент в любую сторону на колесе ресурсов от результата броска кубиков ресурсов.**

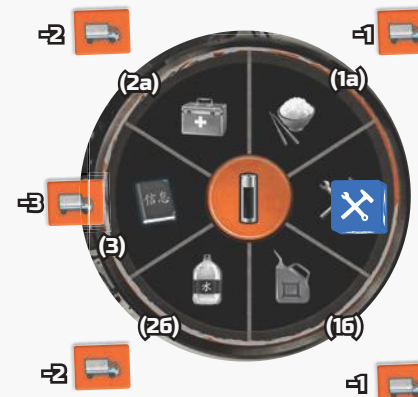
Вы всегда можете получить новые жетоны транспорта из резерва, потратив 1 победное очко за каждый. (В ходе игры может быть отрицательное количество очков. Жетоны транспорта могут использоваться иначе в фазе 3, см. стр. 10).

Пример: Использование жетонов транспорта для замены ресурсов

Если Петр потратит 1 жетон транспорта на свою синюю карточку (пример А слева), он может получить 2 пиццы (1а) или 2 бензина (1б).

Если он потратит 2 жетона транспорта, то может получить 2 медикамента (2а) или 2 воды (2б).

Если он потратит 3 жетона транспорта, то может получить 2 книги (3).



3 Задачи

В этой фазе вы выполняете задачи, получаете награды (например, добавляете карточки в вашу руку или в зону отметок) и расширяете влияние на поле.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, вы можете выполнить **столько задач из зоны задач вашего планшета игрока**, сколько можете и хотите (включая планы по ликвидации ЧС и задачи по восстановлению энергии). Для этого надо оплатить стоимость задачи и выполнить все требования, указанные в красной секции. Выполнив, переместите карточку в нужное место и примените ее немедленный эффект. (Особые правила для карточек с несколькими задачами и задач с планшета игрока ниже).



Символы на задачах

А Стоимость и требования



Примеры

Количество ресурсов: Большинство задач имеют стоимость в ресурсах, которая отмечается символом ресурса и числом. Чтобы оплатить стоимость, уберите нужное количество ваших кубиков с соответствующего сегмента колеса ресурсов в свой личный резерв.



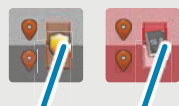
Количество ресурсов одного типа: Выберите ресурс и заплатите требуемое количество этого ресурса.



Количество долларов: Заплатите требуемое количество долларов в банк.



Требования по ячейкам: Хотя бы одна из ваших ячеек должна содержать все карточки указанных цветов (в любом порядке).



Тип награды очки Тип награды ресурсы

Требование по жетонам разведки: Вы должны иметь хотя бы 2 жетона разведки, один из которых имеет тип награды «очки», а другой – ресурс указанного типа. (Подробнее о жетонах разведки см. на стр. 12).



Требования по кризисным центрам: На игровом поле вы должны соединить две локации кризисных центров с указанной буквой непрерывной линией кубиков.



Б Финальная позиция карточки

Эти символы показывают, куда отправится карточка после выполнения задачи:



Возьмите эту карточку в руку.



Положите эту карточку в свою зону отметок в левой части своего планшета.

В Немедленные эффекты



Очки: Получите указанное количество очков.



Доллары: Возьмите указанное количество долларов из банка.

Положите кубик на карту Гонконга:



Положите кубик на локацию соответствующего цвета на игровом поле.



Положите кубик на локацию любого цвета на игровом поле.

Когда вы кладете кубик на игровое поле, следуйте следующим правилам:

- Кубик должен быть размещен на локации, соответствующей цвету, **указанному в эффекте карточки**. (Если у вас уже есть по кубику в каждой локации этого цвета, вы можете положить кубик на любую другую локацию, но при соблюдении других правил).
- Локация должна **примыкать к локации, в которой лежит один из ваших кубиков**. Однако вы можете потратить жетоны транспорта, чтобы перескочить через локации неподходящего цвета (см. ниже).
- В локациях могут находиться кубики **других** игроков (но не ваши).

Использование жетонов транспорта для пропуска локаций

Потратьте 1 жетон транспорта за каждую локацию, через которую перескакиваете. (Если у вас закончились жетоны транспорта до того, как вы достигли локации нужного цвета, вы **ОБЯЗАНЫ** купить недостающие жетоны транспорта по цене 1 очко за каждый, чтобы достичь локации нужного цвета).



Пример: Выполнение задачи и размещение кубика на игровом поле



Чтобы выполнить эту задачу, хотя бы одна из ячеек Миши должна содержать как минимум одну желтую и две красные карточки волонтеров. Поскольку требования он выполнил, то платит стоимость задачи: 4 доллара в банк. **А**

Затем Миша (зеленый игрок) берет эту карточку в руку **Б** и кладет кубик на желтую локацию: **В**



Вариант 1: Миша кладет кубик на эту локацию, поскольку она желтая и примыкает к одному из его кубиков.

Вариант 2: Миша кладет кубик на эту локацию, поскольку она желтая, **НО** он должен потратить 1 жетон транспорта, поскольку между этой локацией и ближайшим зеленым кубиком находится еще одна (синяя) локация.



Карточки с несколькими задачами

На карточках волонтеров и специалистов может быть только одна задача, но карточки планов ликвидации ЧС и экстренных планов могут содержать несколько задач. Вы можете выполнять задачи на такой карточке в любом порядке. Эффект этих карточек зависит от того, сколько задач выполнил игрок:

Как только вы выполните задачу на карточке, проверьте:

- Если на карточке есть другие задачи, которые вы не выполнили: Примените немедленный эффект выполненной задачи (см. стр. 10) и поставьте на нее кубик (вы ее выполнили). Затем решите, хотите ли вы применить финальный эффект:

Да, сейчас:

Уберите все кубики с этой карточки и переместите ее в вашу зону отметок (в левой части вашего планшета). Затем примените финальный эффект этой карточки (чаще всего это будет размещение кубика на игровом поле, как сказано на стр. 10).

Нет, позже:

Оставьте карточку в вашей зоне задач.

ИЛИ

Экстренный план



Финальный эффект

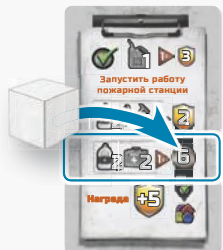
Награда

- Если на этой карточке нет больше невыполненных задач: Примените немедленный эффект этой задачи (как сказано на стр. 10) **и получите награду**. Затем уберите с этой карточки все кубики и **передвиньте ее в свою зону отметок** (в качестве финальной позиции этой карточки). После этого примените финальный эффект.

Примеры: несколько задач и финальные эффекты

ПРИМЕР 1:

Лариса выполнила задачу на экстренном плане. Она кладет свой кубик на немедленный эффект и берет 6 долларов. Поскольку на карточке есть еще одна невыполненная задача, она решает пока оставить эту карточку. Она продолжает свою фазу задач.

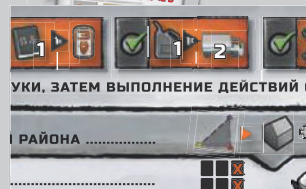


ПРИМЕР 2: Лариса завершила первую задачу на плане ликвидации ЧС:

А Она кладет кубик на немедленный эффект и получает 5 долларов.



Б И немедленно применяет финальный эффект. Лариса убирает только что выложенный кубик и перемещает эту карточку в свою зону отметок.

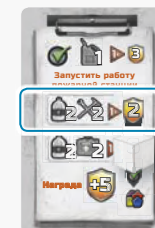


В Она размещает один кубик на игровом поле (это и есть финальный эффект этой карточки). Кубик может быть помещен на локацию любого цвета, Лариса кладет его на синюю, рядом со своим белым кубиком в фиолетовой локации.



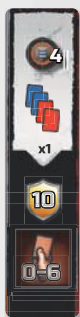
ПРИМЕР 3:

Лариса выполнила последнюю невыполненную задачу на экстренном плане. Заплатив ресурсы, она применяет немедленный эффект (получает 2 очка). Она также получает награду 5 очков, поскольку все задачи карточки выполнены. Она убирает с карточки все кубики, перемещает экстренный план в свою зону отметок и применяет финальный эффект.

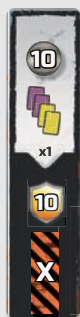


Задачи по восстановлению энергоснабжения

На планшете игрока есть 2 задачи по восстановлению энергоснабжения, которые можно выполнить в ходе этой фазы:



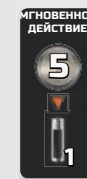
При выполнении этой задачи – получите 10 очков и положите жетон 0-6 на отметку 0-4 фазы 8 на вашем планшете игрока (см. стр. 14).



Если вы выполнили эту задачу, получите 10 очков и уберите со своего планшета жетон блокировки (в коробку). Теперь вы можете класть 1 карточку в эту ячейку во время планирования (см. стр. 8).

Каждую из 2 задач по восстановлению энергоснабжения можно выполнить только один раз за игру.

Ресурсы-джокеры: батарейки



На колесе ресурсов 6 обычных ресурсов: пища, инструменты, бензин, вода, книги и медикаменты. Батарейка в центре колеса – ресурс-джокер. Одна батарейка может заменить один из шести обычных ресурсов. Исключение: батарейка никогда не может заменить воду или пищу в фазе 6 (см. стр. 13). Вы всегда можете купить **батарейки** по 5 долларов за штуку.

После того, как все игроки выполнили свои задачи, первый игрок перемещает фишку первого игрока на фазу 4.

4 Разведка

Разведка – это альтернативный способ добыть ресурсы и получить очки, но у нее есть своя цена. Исследование небезопасных районов тяжело дается вашим волонтерам и специалистам – один из членов вашей разведывательной экспедиции попадет в госпиталь.

Начиная с первого игрока, по часовой стрелке, каждый может выбрать район на карте (районы должны быть разные). Район должен находиться по соседству с одним из ваших кубиков и содержать жетоны разведки (лицом вверх или лицом вниз). Посмотрите эти жетоны, никому больше не показывая. Вы можете забрать 1 из них.

Если вы не можете или не хотите, верните их в район в том же положении, в котором они там находились (лицом вниз или вверх).

Если вы хотите забрать жетон, сделайте следующее:

Верните остальные жетоны в их район лицом вверх.

Выберите испытание на понравившемся жетоне: простое или сложное.

Сформируйте поисковую команду, которая будет проходить испытание. Откройте из своей руки одну или несколько карточек с символами поиска. Эти карточки войдут в состав вашей команды. (Врач – единственная карточка, на которой нет символов поиска, поэтому она никогда не войдет в состав поисковой команды. См. стр. 15). Затем посчитайте **общую сумму символов поиска** вашей команды и прибавьте к ней:

- Количество символов поиска на экстренных планах в вашей **зоне отметок** (см. стр. 16).
- Количество символов поиска на **жетонах разведки, которые лежат лицом вниз** рядом с вашим планшетом игрока (см. ниже).
- 3 символа поиска за каждый жетон GPS, который вы решили потратить.

Если итоговая сумма всех ваших символов поиска **совпадает или превосходит** цифру, описывающую трудность испытания, возьмите жетон разведки и получите награду, указанную на нем. Откройте жетон разведки и поместите его рядом со своим планшетом игрока, лицом вверх или вниз, в зависимости от следующего:

Если это первый жетон разведки такого типа награды, положите его лицом вверх рядом с другими вашими жетонами разведки. Если у вас уже есть жетоны разведки с таким типом награды, положите его лицом вниз рядом с ними. Отныне символ поиска на его обороте будет прибавляться к вашей сумме символов поиска каждый раз, когда вы будете формировать поисковую команду.

Один член вашей поисковой команды получает ранение во время разведки.

Случайным образом выберите одну карточку из вашей команды и положите ее лицом вверх в госпиталь (в правой части вашего планшета).

После того, как все игроки провели разведку, переходите к фазе 5.

Зондирование

Если вы решили взять жетон разведки с самым простым испытанием из всех, что присутствуют в этом районе, вы можете предпринять его зондирование (вместо простого или сложного испытания). Это значит, что вам потребуется всего 4 символа поиска от вашей поисковой команды. Если это удалось, вы показываете жетон разведки остальным игрокам и затем кладете его **лицом вниз** рядом со своим планшетом игрока, **не получая** никакой награды.

Жетоны разведки

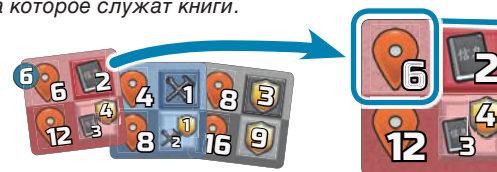
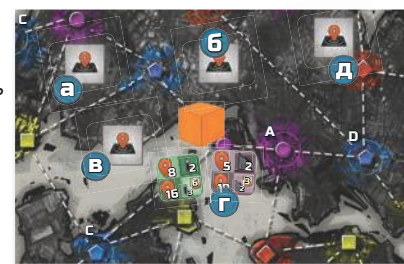


Символы поиска



Пример: разведка

Петр может выбрать район **Б**, **В** или **Г**. Он не может выбирать районы **А** или **Д**, потому что рядом с ними у него нет кубиков. Он выбирает район **Б**. Он берет 3 жетона разведки и смотрит на них, никому не показывая. Затем он решает взяться за простое испытание на жетоне, наградой за которое служат книги.



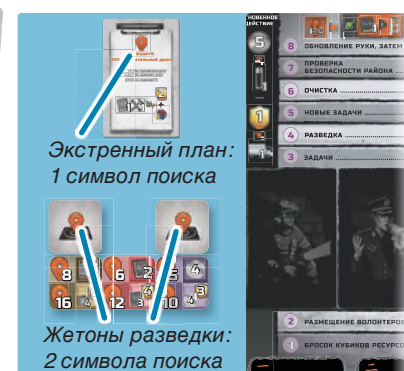
Петру требуется 6 символов поиска для того, чтобы пройти это простое испытание.

У Петра четыре карточки на руке, но одна из них – врач (без символов поиска). У Петра также есть один символ поиска в его зоне отметок на карточке экстренного плана и 2 на жетонах разведки, которые он подобрал ранее. У Петра также есть 1 жетон GPS (3 символа поиска).



Рука Петра:
4 символа поиска

1 жетон GPS:
3 символа поиска



Экстренный план:
1 символ поиска

Жетоны разведки:
2 символа поиска

Поскольку Петру требуется всего 6 символов, чтобы пройти испытание, он может решить, какие карточки он желает отправить в качестве поисковой команды. Поскольку у него есть 3 жетона поиска от его жетонов разведки и выполненного экстренного плана, ему нужно еще 3 жетона поиска. Он мог бы выбрать взять лидера и красного волонтера, но если лидер войдет в состав команды, он рискует попасть в госпиталь. Поэтому Петр выбирает другой вариант: он тратит жетон GPS и посылает в разведку только синюю карточку. В этом случае Петр выполняет простое испытание жетона разведки, потому что у него есть команда из одной карточки и 7 жетонов поиска.



Петр получает награду в две книги, поместив два своих кубика на соответствующий сегмент колеса ресурсов. Затем он кладет жетон разведки рядом со своим планшетом игрока. Поскольку у него уже есть 1 жетон разведки с типом награды «книга», он кладет новый жетон рядом с ним лицом вниз.

Наконец, он отправляет случайную карточку из своей поисковой команды в госпиталь. Поскольку в поисковой команде у Петра только одна синяя карточка, то он кладет ее лицом вверх в госпиталь в правой части его планшета.

5 Новые задачи

В этой фазе игроки могут взять себе новых волонтеров, специалистов и экстренные планы из резерва и положить их на свои планшеты игроков.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки по очереди либо покупают одну карточку, либо пасуют. Это продолжается до тех пор, пока все игроки друг за другом не пасуют (т. е. если вы пасуете, это не означает, что в этой фазе вы больше не сможете покупать карточки).

Цена каждой карточки зависит от того, сколько карточек в ее ряду:

- Если в ряду **3 карточки**, покупка **одной карточки стоит 4 доллара**.
- Если в ряду **2 карточки**, покупка **одной карточки стоит 3 доллара**.
- Если в ряду **1 карточка**, ее покупка стоит **2 доллара**.

Положите карточку, которую вы купили, **в зону задач на своем планшете игрока**. Обратите внимание, что в вашей зоне задач только три отметки, поэтому одновременно вы можете держать там не более трех карточек. (**Внимание:** ваша отметка «План ликвидации ЧС» отделена от этой зоны. Если вы выполнили и убрали ваш План ликвидации ЧС, никакую другую карточку положить на его место нельзя).

Если в ряду больше не осталось карточек, немедленно восполните его, вытащив 3 карточки из игровой колоды. Положите эти карточки лицом вверх. Если игровая колода закончилась, наступает конец игры (см. раздел «Конец игры и финальный подсчет очков» на стр. 15).

При покупке карточек игроки должны принимать во внимание следующие вопросы: смогу ли я выполнить задачи карточки, которую я собираюсь купить? Могу ли положить кубик, соответствующий этой карточке, на игровое поле? Оправдывает ли свойство карточки или очки, которые она приносит, ее стоимость?

6 Очистка

В этой фазе вам нужно проделать следующие шаги:

- **Уберите в сброс карточки из резерва:** Первый игрок убирает из резерва самую правую карточку из каждого ряда и отправляет ее в колоду сброса. Если после этого какой-либо ряд опустеет, его нужно восполнить (и только его) 3 карточками лицом вверх, вытянутыми из игровой колоды. Как только игровая колода опустеет, наступает конец игры (см. раздел «Конец игры и финальный подсчет очков» на стр. 15).
- **Сбросьте ресурсы:** каждый игрок по часовой стрелке возвращает все свои кубики с сегментов воды и пищи на колесе ресурсов в свой личный резерв. За каждый возвращенный кубик пищи вы получаете 2 доллара. Кубики воды могут быть возвращены парами и/или поодиночке. За каждую пару, которую вы вернули, возьмите из резерва 1 жетон GPS. За каждый одиночный кубик, который вы вернули, возьмите 1 доллар из банка. Экстренные планы в вашей зоне отметок могут улучшить эти расценки (см. стр. 16).
- **Сбросьте задачи:** каждый из вас может отправить в сброс 1 карточку с ваших отметок задач.

Когда все эти шаги завершены, переходите к фазе 7.

Пример: Новые задачи

1 В фазе 5 Лариса, Миша и Петр по очереди покупают карточки из резерва. Лариса – первый игрок, поэтому она ходит первой. Она покупает единственную карточку в нижнем ряду за 2 доллара и кладет ее на пустую отметку задач на своем планшете. Поскольку этот ряд теперь опустел, она берет 3 новые карточки из игровой колоды и кладет их в этот ряд.



Миша ходит вторым. Поскольку Лариса восполнила нижний ряд, теперь у него больше карточек на выбор, но по более высокой цене. Поскольку у Миши осталось только 2 доллара, он должен сейчас спасовать, но он надеется, что Петр купит карточку из верхнего ряда.

2 Однако Петр покупает красную карточку в среднем ряду за 4 доллара (поскольку в ряду 3 карточки).

Теперь снова очередь Ларисы покупать карточки, но ее отметки задач уже все заняты, так что она не может ничего покупать и пасует. У Миши опять не получится купить карточку, потому что самая дешевая цена из оставшихся – 3 доллара, а у него всего 2. У Петра тоже больше нет денег, поэтому он тоже должен спасовать. На этом фаза завершается, поскольку все игроки спасовали один за другим.

Пример: Очистка

A1 Лариса – первый игрок, поэтому она отправляет в сброс все правые карточки из резерва. A2 Поскольку первый ряд после этого опустел, она восполняет его 3 карточками из игровой колоды.



B Затем она сбрасывает свои оставшиеся 4 жетона воды с колеса ресурсов: за одну пару она берет жетон GPS, а за два других – 2 доллара из банка. Миша сбрасывает 2 своих жетона пищи и берет 4 доллара.

B У Петра нет ресурсов, которые он мог бы сбросить, но он решает избавиться от карточки на одной из своих отметок задач, поскольку думает, что не сможет выполнить эту задачу. После этого все переходят к фазе 7.

7 Проверка безопасности районов

В этой фазе игроки получают очки и могут разблокировать действия с отметкой на своих планшетах за районы, которые они обезопасили в этом раунде.

Проверьте, есть ли районы, которые только что стали безопасными. **Район считается безопасным, если хотя бы один из игроков имеет кубик на каждой из локаций, которая окружает район.** Для каждого нового безопасного района проделайте следующие шаги:

1. Уберите из этого района все оставшиеся жетоны разведки (в коробку).
2. Затем каждый игрок, который смог полностью окружить этот район (т. е. его кубики находятся на каждой из локаций района), должен выбрать одну из фишек безопасных районов со своего планшета игрока и положить ее в этот район. (Если у игрока не осталось фишек безопасных районов, он кладет кубик из резерва).
3. Затем **каждый игрок** считает количество кубиков, которые он имеет в локациях, окружающих этот район, и получает очки согласно следующей таблице:

Количество кубиков	1-2	3	4	5	6	7
Очки	2	3	5	7	10	14

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: это значит, что только игрок, который обеспечил безопасность этого района, может положить на него фишку безопасного района и таким образом разблокировать одно из своих действий с отметкой на своем планшете. Если район стал безопасным благодаря усилиям нескольких игроков в одном раунде, каждый из них кладет одну из своих фишек безопасных районов и открывает действие с отметкой. Кроме того, это означает, что за каждый район очки можно получить только один раз, и очки получит игрок (или игроки), которые первые его обезопасили. Однако, **ВСЕ** игроки, которые имеют хотя бы один кубик в любой из локаций, окружающих район, принимают участие в подсчете очков.

Таблица подсчета очков также нарисована на игровом поле для вашего удобства.

Пример: Проверка безопасности районов

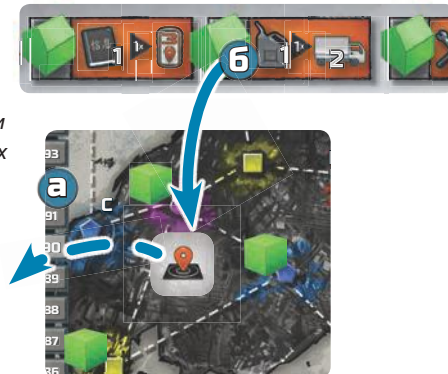
ПРИМЕР 1

Кубики Миши сделали район безопасным.

- Жетоны разведки убираются из этого района и
- Миша кладет одну из своих фишек безопасных районов со своего планшета в этот район.

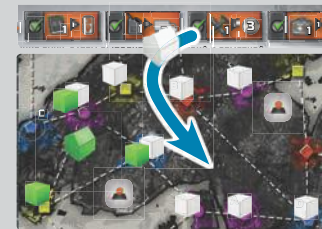
Поскольку он взял свою фишку безопасного района со своего свойства награды «бензин», он разблокировал действие с отметкой (которое он теперь может использовать в фазе 8).

- Затем он получает 3 очка, согласно таблице.



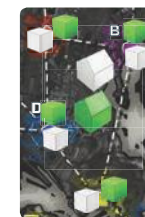
ПРИМЕР 2

Позже Лариса также делает район безопасным. Она кладет фишку безопасного района со своего свойства награды «инструменты» и получает 14 очков за свои 7 окружающих кубиков. Но Миша также получает очки, поскольку у него есть 2 кубика вокруг этого района. Он получает 2 очка, согласно таблице.



ПРИМЕР 3

Позже Лариса и Миша оба обезопасили район в ходе одного раунда. Поэтому они оба кладут фишки безопасных районов со своих планшетов в район, ставший безопасным, и получают по 5 очков, согласно таблице.



8 Обновление руки

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок проверяет, может ли он обновить свою руку. Обновить руку можно только в том случае, если **на руке 4 или менее карточек.** (Если вы разблокировали жетон 0-6 и положили его на клетку 0-4 своего планшета игрока, вы можете обновить руку, если у вас 6 или менее карточек).

Если вы решаете обновить руку, сначала верните в свою руку все карты из ячейки в нижней части вашего планшета игрока, в которой находится **больше всего** карточек. (Если таких ячеек несколько, выберите одну из них.) Далее (и только если вы действительно вернули карточки в руку) вы можете выполнить любые из разблокированных **действий с отметкой** (✓) на своем планшете и/или на экстренных планах в своей зоне отметок. Вы можете выполнить их в любом порядке, но каждое действие только один раз. Подробнее о действиях с отметкой см. на стр. 16.

После того как все игроки закончили фазу 8, начинается новый раунд. Фишка первого игрока переходит к новому первому игроку (по часовой стрелке). Если это был последний раунд игры, переходите к финальному подсчету очков.

Пример: обновление руки

У Миши в фазу 8 только 3 карточки на руке, поэтому он может обновить свою руку. Он так и делает. В его второй ячейке 4 карточки, и это наибольшее количество карточек в его ячейках. Поэтому он забирает эти 4 карточки обратно в свою руку и затем выполняет любые свои действия с отметкой.



Финальный подсчет очков

Когда игровая колода заканчивается, наступает конец игры. Если необходимо, пополните резерв карточек из запасной колоды (см. «Подготовка к игре», стр. 4). Закончите этот раунд и **разыграйте еще один**. После этого последнего раунда проведите финальный подсчет очков.

Каждый игрок считает очки следующим образом:

- Продайте **все свои ресурсы с колеса ресурсов, каждый за 1 доллар, вне зависимости от типа. Каждые 5 долларов принесут по 1 очку.**
- Получите очки за каждый **жетон разведки**, который лежит у вас **лицом вверх**, согласно таблице подсчета очков в верхнем правом углу игрового поля.
- **Каждая карточка** в вашей **руке** и каждая карточка в ваших **ячейках** приносит вам очки, указанные на ней в верхнем правом углу. Вы ничего не получаете от карточек в ваших ячейках задач или госпитале.

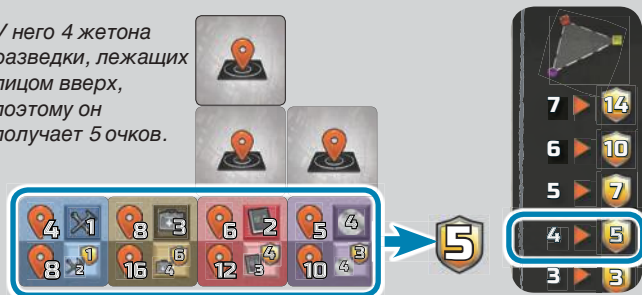
Выигрывает игрок, набравший наибольшее количество очков. В случае равенства победа отдается игроку, у которого больше долларов. Если и здесь равенство, тогда победа делится между ними.

Пример: Финальный подсчет очков

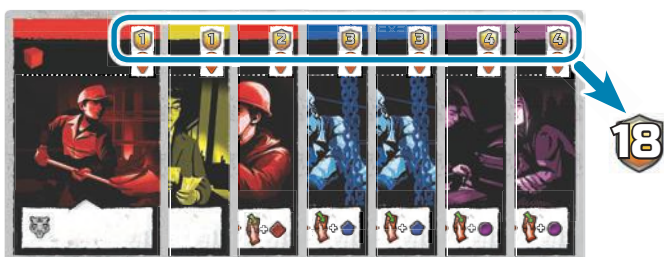
- А** Петр продает свои 6 кубиков на колесе ресурсов по 1 доллару за каждый. Теперь у него 11 долларов и он меняет их на очки в расчете 5 к 1. Это значит, что он получает 2 очка, и 1 доллар остается у него.



- Б** У него 4 жетона разведки, лежащих лицом вверх, поэтому он получает 5 очков.



- В** Наконец, он получает очки за карточки в своей руке и ячейках.



Пояснения к карточкам

Карточки специалистов



ЛИДЕР – КАРТОЧКА ИГРОКА

Получите 1 батарейку (поместите кубик из своего резерва в центр колеса ресурсов). Выполните одно из своих разблокированных действий с отметкой. Подробнее об этих действиях см. стр. 16.



РАЗВЕДЧИК – КАРТОЧКА ИГРОКА

Заплатите 1 бензин или 1 книгу, чтобы получить 1 жетон GPS из резерва.

Возьмите 2 доллара из банка.



МЕХАНИК – КАРТОЧКА ИГРОКА

Возьмите 3 доллара из банка. Затем вы можете заплатить 1 инструмент, чтобы взять еще 3.



ВРАЧ – КАРТОЧКА ИГРОКА

Заплатите 1 медикамент, чтобы взять карточку из госпиталя в свою руку и получить очки, указанные в верхнем правом углу этой карточки.

У врача нет символов поиска, она никогда не может стать членом поисковой команды и не сможет сама оказаться в госпитале.

Карточки специалистов в игровой колоде



Покажите свою руку и возьмите по 1 доллару из банка за каждый символ поиска на ваших карточках. Возьмите еще 5 долларов.



Вы можете заплатить 1 инструмент и взять указанное количество долларов из банка. Возьмите из банка указанное второй цифрой количество долларов.



Заплатите 1 пищу, чтобы поместить 1 кубик на игровое поле, согласно правилам на стр. 10.



Вы можете заплатить 1 бензин и взять 1 жетон GPS. Также вы можете заплатить 1 книгу и взять 1 жетон GPS.



Заплатите 3 или 4 доллара, чтобы взять 3 ресурса одного типа (книги, воду, бензин, инструменты, пищу или медикаменты).



Вы можете заплатить 1 инструмент и получить 2 очка. Получите еще 2 очка.

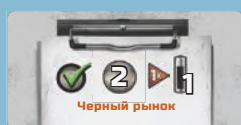
Действия с отметкой и экстренные планы

Действия с отметкой на экстренных планах

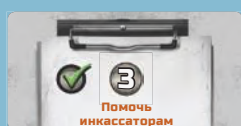
Действия с отметкой на карточке считаются разблокированными, если карточка находится в зоне отметок в левой части планшета игрока. Их можно активировать во время 8 фазы (но только если вы перед этим обновили свою руку, см. стр. 14) или с помощью карточки лидера во время фазы 2 (см. «Лидер», стр. 15).



Когда активировано, вы получаете 1 ресурс указанного типа. (Один раз за активацию).



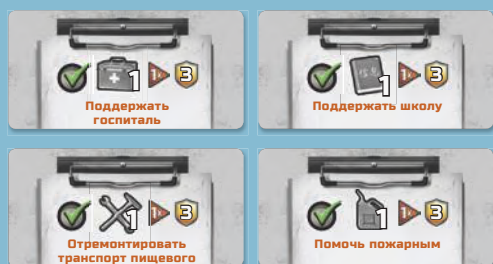
Когда активировано, потратьте 2 доллара и получите 1 батарейку. (Один раз за активацию).



Когда активировано, возьмите 3 доллара из банка. (Один раз за активацию).



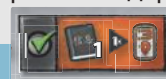
Когда активировано, потратьте 1 ресурс, указанный перед стрелочкой, и получите ресурсы, указанные после нее. (Один раз за активацию).



Когда активировано, потратьте 1 ресурс, указанный перед стрелочкой, чтобы получить 3 очка. (Один раз за активацию).

Действия с отметкой на планшетах игроков

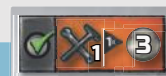
Действия с отметкой на планшете считается разблокированным, если на нем нет фишки безопасности района. Только разблокированные действия с отметкой могут быть активированы во время 8 фазы (см. стр. 14) или с помощью карточки лидера (см. стр. 15):



Когда активировано, потратьте 1 книгу, чтобы получить 1 жетон GPS из резерва. (Один раз за активацию)



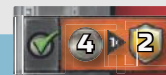
Когда активировано, потратьте 1 бензин, чтобы взять 2 жетона транспорта из резерва. (Один раз за активацию)



Когда активировано, потратьте 1 инструмент, чтобы взять 3 доллара из банка. (Один раз за активацию)



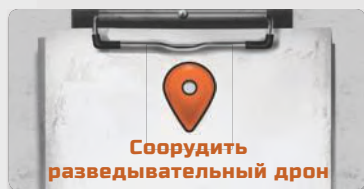
Когда активировано, потратьте 1 медикамент, чтобы получить 1 батарейку. (Один раз за активацию)



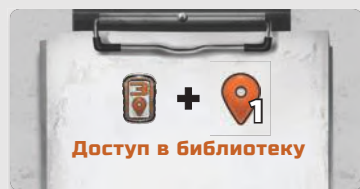
Когда активировано, потратьте 4 доллара, чтобы получить 2 очка. (Один раз за активацию)

Другие экстренные планы

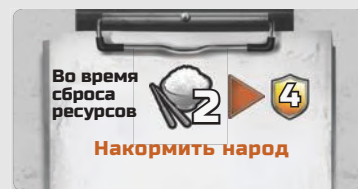
Следующие экстренные планы дают вам постоянные эффекты во время фазы разведки или фазы очистки, когда находятся в зоне отметок:



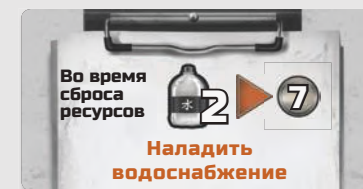
У вас есть 1 постоянный символ поиска, который вы прибавляете к общей сумме во время разведки.



Поднимите на 1 величину поиска каждого из ваших жетонов GPS.



В каждой фазе 6 (очистка) вы можете потратить 2 пищи на 4 очка сколько угодно раз.



В каждой фазе 6 (очистка) вы можете потратить 2 воды на 7 долларов из банка, сколько угодно раз.

Кампания и соло-игра

Гонконг погружается в хаос! Хорошо ли вы подготовились к чрезвычайной ситуации?

В этом разделе содержатся правила для игры в кампанию. Вы также можете играть кампанию в одиночку и вести подсчет очков.

Во время кампании, в случае противоречия основным правилам – правила этой части имеют преимущество.

Кампания состоит из 5 глав. Подготовку к игре следует проводить в соответствии с текущей главой, как описано внизу, и следуя общим правилам кампании (см. далее на этой странице). Кампания начинается с главы 1. В конце каждой партии отмечайте количество орхидей (🌸), которое вы заработали. Когда вы закончили кампанию, сложите количество собранных вами орхидей, чтобы узнать, насколько хорошо вам удалось справиться с кризисом (см. ниже).

Планы ликвидации ЧС в кампании

Играя в кампанию, положите План ликвидации ЧС, упомянутый в «Подготовке к игре» текущей главы, рядом с игровым полем (не на ваш планшет).

Все задачи на нем изначально доступны для всех игроков. Но если в игре присутствует больше 1 плана ликвидации ЧС (если в игре участвует 3 или 4 игрока), каждый игрок может выполнять задачи только на одном из них. После того как игрок выполняет первую задачу какого-либо плана ликвидации ЧС, он может выполнять задачи только из него. Однако разные игроки могут выполнять одинаковые задачи и получать за них награды, даже если кто-то другой уже их выполнил. Как только вы выполнили задачу, положите на нее кубик, чтобы не забыть, что вы уже не можете выполнить ее снова. Кроме того, планы ликвидации ЧС в кампаниях не имеют финального эффекта, и поэтому всегда остаются рядом с игровым полем, т. е. вы никогда не добавляете их в свою зону отметок и не кладете кубик на игровое поле в качестве финального эффекта.



Прочие правила кампании

В соло-игре придерживайтесь следующих правил:

Используйте фишку первого игрока, чтобы отмечать, в какой фазе вы находитесь.

Добавьте следующее правило к фазе 5 (Новые задачи):

Если вы не покупаете карточку в этой фазе, уберите самую правую карточку из верхнего ряда. Если необходимо, восполните этот ряд, как указано на стр. 13.

Добавьте к каждой главе следующее условие победы:

- Заработайте столько очков, сколько необходимо для получения 🌸🌸. Если вы проиграли, начните эту главу снова, взяв на 2 доллара больше, чем раньше. (Пример: после 2 проигрышей вы начинаете с 8 долларами).

Если в игре участвует 2-4 игрока, нужно только видоизменить правила финального подсчета очков:

Вы выигрываете, если у вас больше всего очков **И** вы выполнили условия победы этой главы.

В случае равенства предпочтение у игрока, у которого больше долларов.

Подсчет очков в кампании

15 🌸 *Превосходно! Теперь у вас все шансы получить гонконгскую Большую медаль Баугинии.*

12+ 🌸 *Очень хорошо. Люди Гонконга никогда не забудут ваших заслуг.*

10+ 🌸 *Хорошо. Ваша система антикризисного управления помогла избежать больших проблем.*

5+ 🌸 *По крайней мере, вы это сделали! Худшее позади.*

Но в такие времена лишь тонкая грань отделяет цивилизованность от варварства.

Глава 1 – 48 часов блэкаута

Люди собираются на улицах. Поскольку в Гонконге больше нет электричества, стало чрезвычайно трудно поддерживать комфортный уровень жизни.

Внесите следующие изменения в **подготовку к игре**:

В шаге 6 размер колоды резерва, которую необходимо убрать до финального подсчета очков, следующий:

- 1 игрок: 33 карточки
- 2 игрока: 24 карточки
- 3 игрока: 18 карточек
- 4 игрока: 12 карточек

В шаге 16 поместите следующие Планы ликвидации ЧС рядом с игровым полем:

- 1 и 2 игрока: **План ликвидации ЧС «А»**.
- 3 и 4 игрока: **План ликвидации ЧС «А»** и **План ликвидации ЧС «D»**.

Условия победы:

- Ваши кубики находятся на каждой задаче одного **экстренного плана**.
- Вы набрали не менее:
 - 60 очков, чтобы заработать 🌸.
 - 75 очков, чтобы заработать 🌸🌸.
 - 90 очков, чтобы заработать 🌸🌸🌸.



Глава 2 – 72-й час

Вы должны обеспечить безопасность большого конвоя с продуктами, который движется по пути между кризисными центрами В и С.

Внесите следующие изменения в подготовку к игре:

В шаге 6 размер колоды резерва, которую необходимо убрать до финального подсчета очков, следующий:

- 1 игрок: 48 карточек
- 2 игрока: 42 карточки
- 3 игрока: 39 карточек
- 4 игрока: 36 карточек

В шаге 16 поместите следующие Планы ликвидации ЧС рядом с игровым полем:

- 1 и 2 игрока: **План ликвидации ЧС «В»**.
- 3 и 4 игрока: **План ликвидации ЧС «В»** и **План ликвидации ЧС «С»**.

Условия победы:

- Ваши кубики находятся хотя бы на 2 задачах одного **экстренного плана**.
- Вы набрали не менее:
 - 35 очков, чтобы заработать ❁.
 - 50 очков, чтобы заработать ❁❁.
 - 65 очков, чтобы заработать ❁❁❁.

Глава 3 – 80-й час

В центральном районе ситуация становится серьезной. Люди собираются толпами и пытаются найти козла отпущения. Обеспечьте безопасность центрального района.

Внесите следующие изменения в подготовку к игре:

В шаге 6 размер колоды резерва, которую необходимо убрать до финального подсчета очков, следующий:

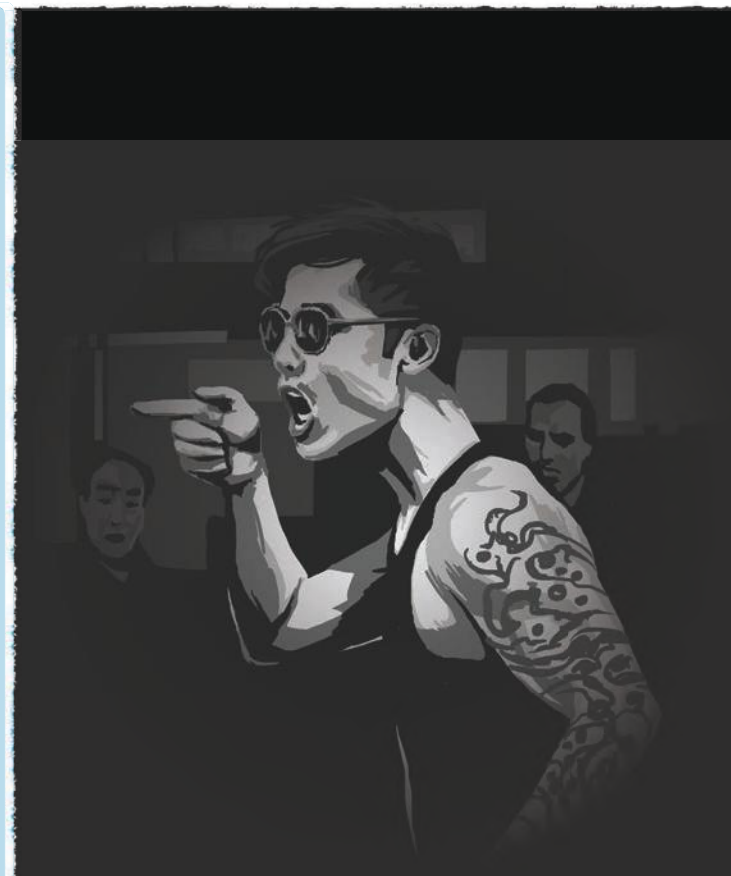
- 1 игрок: 33 карточки
- 2 игрока: 24 карточки
- 3 игрока: 18 карточек
- 4 игрока: 12 карточек

В шаге 16 поместите следующие Планы ликвидации ЧС рядом с игровым полем:

- 1 и 2 игрока: **План ликвидации ЧС «В»**.
- 3 и 4 игрока: **План ликвидации ЧС «В»** и **План ликвидации ЧС «D»**.

Условия победы:

- Ваши кубики находятся хотя бы на 2 задачах одного **экстренного плана**.
- Как минимум 4 ваших кубика должны быть расположены в локациях, примыкающих к району, указанному на рисунке справа.
- Вы набрали не менее:
 - 65 очков, чтобы заработать ❁.
 - 85 очков, чтобы заработать ❁❁❁.
 - 105 очков, чтобы заработать ❁❁❁❁.



Глава 4 – 96-й час

Наши волонтерские отряды страдают от голода и ран, нам нужно найти новых помощников.

Внесите следующие изменения в **подготовку к игре**:

В шаге 6 размер колоды резерва, которую необходимо убрать до финального подсчета очков, следующий:

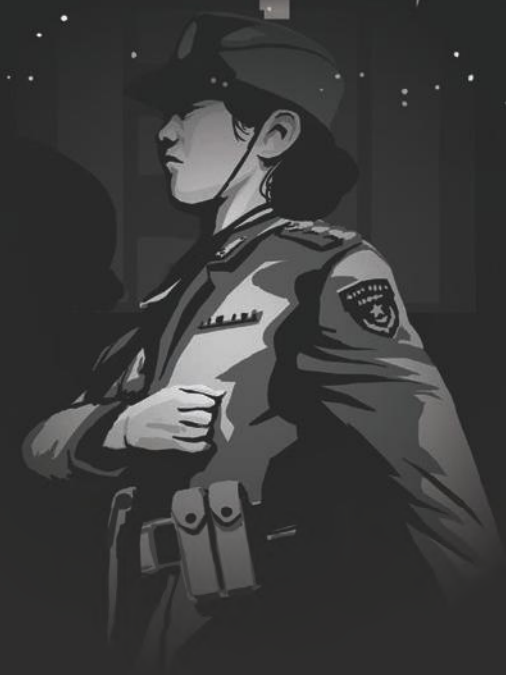
- 1 игрок: 39 карточек
- 2 игрока: 30 карточек
- 3 игрока: 24 карточки
- 4 игрока: 18 карточек

В шаге 16 поместите следующие Планы ликвидации ЧС рядом с игровым полем:

- 1 и 2 игрока: **План ликвидации ЧС «С»**.
- 3 и 4 игрока: **План ликвидации ЧС «А»** и **План ликвидации ЧС «С»**.

Условия победы:

- Ваши кубики находятся хотя бы на 2 задачах одного **экстренного плана**.
- Как минимум 4 ваших кубика расположены в **красных локациях**.
- Вы набрали не менее:
 - 65 очков, чтобы заработать 🌸.
 - 80 очков, чтобы заработать 🌸🌸.
 - 95 очков, чтобы заработать 🌸🌸🌸.



Глава 5 – Конец 1-й недели

В конце первой недели чрезвычайной ситуации Гонконг нуждается в восстановлении порядка!

Внесите следующие изменения в **подготовку к игре**:

В шаге 6 размер колоды резерва, которую необходимо убрать до финального подсчета очков, следующий:

- 1 игрок: 27 карточек
- 2 игрока: 18 карточек
- 3 игрока: 9 карточек
- 4 игрока: 0 карточек (**Обратите внимание:** если колода закончится, ряды карточек не будут восполняться до конца игры)

В шаге 16 поместите следующие Планы ликвидации ЧС рядом с игровым полем:

- 1 и 2 игрока: **План ликвидации ЧС «D»**.
- 3 и 4 игрока: **План ликвидации ЧС «B»** и **План ликвидации ЧС «D»**.

Условия победы:

- Ваши кубики находятся хотя бы на 2 задачах одного **экстренного плана**.
- Вы выполнили обе задачи по восстановлению энергии на вашем планшете игрока (см. стр. 11).
- Вы набрали не менее:
 - 105 очков, чтобы заработать 🌸.
 - 125 очков, чтобы заработать 🌸🌸.
 - 145 очков, чтобы заработать 🌸🌸🌸.



Над игрой работали:

Автор игры:	Александр Пфистер
Продюсер:	Софи Гравель
Редактор:	Филипп Шмит
Команда разработчиков:	Петер Эггерт, Виктор Кобилке, Филипп Шмит
Иллюстрации:	Крис Квилльямс
Графический дизайн:	Карла Рон, Мари-Ив Джоли, Стефан Вашон, Марис Хебер-Лемир
Корректурa правил:	Нейл Кроули

Разработано: © 2019 Plan B Games
Europe GmbH
Sinstorfer Weg 70,
21077 Hamburg,
Germany

Eggertspiele is a brand of Plan B Games Europe GmbH.

Все права защищены. Ни одна часть этого произведения не может быть воспроизведена в какой-либо форме без письменного разрешения владельца прав на эту игру.

Сделано в Германии



www.eggertspiele.com
info@eggertspiele.com

ИПТ. В774

